VIRTUA SQUAD

Po konwersji VIRTUA FIGHTER REMIX (opis w SS'39/40) przyszedł czas na gry VIRTUA SQUAD (nazwa PeCetowego odpowiednika VIRTUA COP) oraz DAYTONA USA (nad którą pastwi się mój brotha KaYteck). Już niedługo PeCetowcy będą mogli zagrać w PANZER DRAGOON i SEGA RALLY CHAMPIONSHIP.

W VIRTUA SQUAD przesuwając po ekranie celownikiem i rytmicznie naciskając lewy przycisk myszy eliminujesz półświatek przestępczy Wirtualnego Miasta. Całość została podzielona na trzy misje, których akcja rozgrywa się w różnych dzielnicach. Tutaj liczą się jedynie zręczne palce i... nic więcej.

VIRTUA COP na konsolę Saturn posiada dwa niezaprzeczalne atuty: po pierwsze pistolet Enforcer, a po drugie możliwość podłączenia do dowolnie wielkiego telewizora (automat w wersji Exclusive jest wyposażony w ekran o przekątnej 50 cali!). Jak przy tym całym konsolowo–automatowym przepychu wygląda VIRTUA SQUAD dla PC? Na samym początku uderza doskonałą oprawą – grafika, animacja i dźwięk wyciskają z PeCeta niemal wszystkie możliwości. Najważniejszy jednak jest fakt, że gra się po prostu świetnie! W mojej teorii, myszka została stworzona z myślą o właśnie takich grach (a nie dla Windows)! Posyłając do piachu hordy szubrawców, poza osobistą satysfakcją odczuwasz prawdziwy relaks...

Nie mam pojęcia, dlaczego producenci nie zdecydowali się na pozostawienie oryginalnego tytułu, to jednak jest najmniej ważne. VIRTUA SQUAD to nowa, lepsza wersja VIRTUA COP. Wszystko jest na swoim miejscu – ten sam, zgodny z automatem układ nieprzyjaciół, generowana w czasie rzeczywistym trójwymiarowa grafika, świetna muzyka odgrywana z kompaktu i efekty dźwiękowe podczas gry. Czuje się ten sam niepowtarzalny, japoński klimat. Grafika pracuje w trybie 640x480 w 32 tysiącach kolorów, a w tej rozdzielczości wygląda lepiej niż osławiony automat! Dla słabszych komputerów dostępne są też tryby 320x200 w 32 tys. kolorów oraz 320x200 i 640x480 w 256 kolorach. Warto jeszcze wspomnieć o zupełnie nietypowej możliwości gry przez kabel, modem, sieć lub internet. Dwóch graczy współpracuje ze sobą, na ekranie widać dwa celowniczki. Cool, zupełnie jakby ten drugi siedział tuż obok i dzierżył w ręku myszkę...

Gry koncernu SEGA skonwertowane na komputery PC śmiało można nazwać ekskluzywnymi. Są drogie, przeznaczone dla osób, które dokładnie wiedzą jakiej rozrywki mogą się spodziewać oraz mają wystarczająco nowoczesny sprzęt, aby poczuć pełną satysfakcję. Zarówno VIRTUA FIGHTER PC jak i DAYTONA USA pracują w sposób zadowalający dopiero na tak potężnych komputerach, jak powiedzmy Pentium 120 z szybką kartą graficzną. Z VIRTUA SQUAD jest podobnie, bo gra wprawdzie uruchomi się na 486, lecz jedynym sensownym rozwiązaniem jest wtedy gra w niskiej rozdzielczości, w 256 kolorach i na zmniejszonym okienku. Znalazłeś Pentium pod choinką, prawda?

VIRTUA SQUAD prezentuje się doskonale, zatem dlaczego tylko 70%? Ponieważ nawet najlepsza myszka nie zastąpi plastikowego pistoletu. Ponieważ nawet najlepszy monitor 14 lub 15–calowy nie zastąpi 50–calowego ekranu. I wreszcie, ponieważ VIRTUA SQUAD skończysz w jeden wieczór. Gra jest niestety zbyt krótka. Mimo że później pojawiają się dwie nowe opcje: MIRROR MODE (gdzie wszystko jest odwrócone, jak w lustrze) i RANKING MODE (wyższy poziom trudności). Mimo że gra zapewnia dobrą zabawę przez kilka wieczorów, to jednak zapału starczy ci najwyżej na dwa tygodnie. VIRTUA SQUAD polecam jedynie osobom w pełni świadomym swojego wyboru.

Gulash

Sega PC'96

PC/WIN'95 1 CD

P75 ■ 8 MB RAM ■ 10 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

SATURN **70**

Autoryzowany dystrybutor

Sega 159 zł

zakomita konwersja z automatu
bez pistoletu, bez 50 cali, za krótka